

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

PRESIDENTE RAPTADO VALE POUCO

TÍTULO: Agent X
MÁQUINA: Spectrum

Imaginem um cientista louco que conseguiu raptar o Presidente dos Estados Unidos, com intenção de lhe fazer uma lavagem ao cérebro que o leve a desencadear a III (e última) Guerra Mundial. Cheira um pouco a mofo, mas é esta a história por detrás de *Agent X*, o homem que é encarregado da difícil missão de impedir o cientista de levar a bom termo o seu plano.

O jogo carrega por partes e tem alguma piada, apesar da pouca originalidade do argumento e dos próprios gráficos, com sequências a fazer lembrar outros programas. No primeiro «episódio», o agente dirige-se para o seu objectivo, percorrendo uma estrada cheia de carros e com outros obstáculos e buracos, devendo evitar os choques (saltar é o melhor sistema) e tudo o que apareça pela frente. Terminada esta curta fase, chega à entrada de uma mina... e é de carregar esta parte.

O agente, agora, vai a pé e terá de evitar os golpes dos «seguranças» do cientista, batendo-lhe antes que batam nele. A personagem está desenhada segundo o conceito «clássico» do agente secreto, usando uma gabardina e de «beata» pendurada na boca. Esta mina dá acesso ao reduto do cientista e se o agente consegue chegar ao fim temos a terceira parte para carregar.

Aqui, o agente tem que defender-se de projecteis que o cientista envia contra ele, destruindo-os com a sua arma, certamente

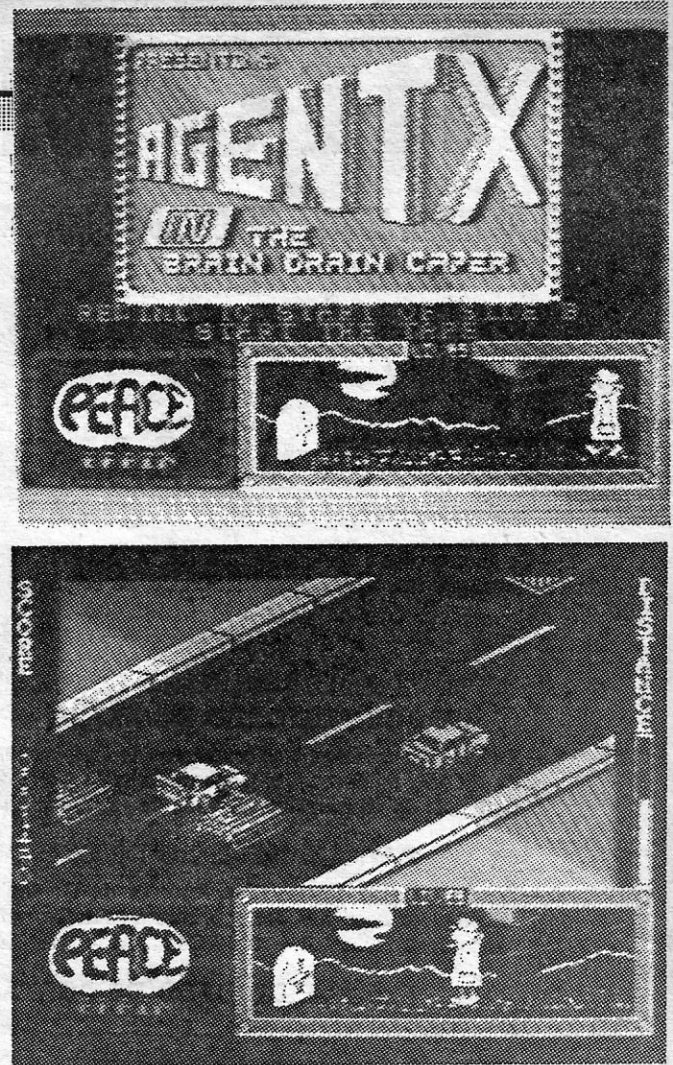
especial. Finalmente, na quarta parte, o meio de transporte é o helicóptero, primeiro em túneis recheados de obstáculos, depois sobre o mar, onde o cientista construiu plataformas guarnecidas de mais guardas, que fazem os possíveis por derrubar o herói. A última plataforma tem uma bomba, que deve ser recolhida, após o que o helicóptero faz a viagem de volta, para o depositar no tecto do quartel-general do cientista, fugindo de novo para o mar, antes que ela rebente.

E o presidente, perguntarão? Bem, presume-se que foi salvo ou fugiu, a menos que já não sirva para nada, depois da lavagem ao cérebro. Nesse caso, deverá voar pelos ares com o cientista e «elege-se» outro para reiniciar o jogo...

O «écran» está dividido numa área de jogo principal e uma janela em baixo, à direita, mostra o agente a caminhar direito a um túmulo. Sabem o que isto significa, claro. Por outro lado, no «écran» de jogo, uma barra vertical indica quão longe ele está de atingir o seu objectivo.

Agent X joga-se bem e só o carregamento múltiplo lhe retira o alicante de passarmos de um nível para outro sem paragens. Os gráficos são um pouco desiguais, mas, de uma maneira geral, não são maus, a animação resulta e os apreciadores de jogos tipo *arcade* vão com certeza divertir-se.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 1
CONSELHO: A comprar



BOA PONTARIA SALVA PLANETA

TÍTULO: Gunrunner
MÁQUINA: Spectrum

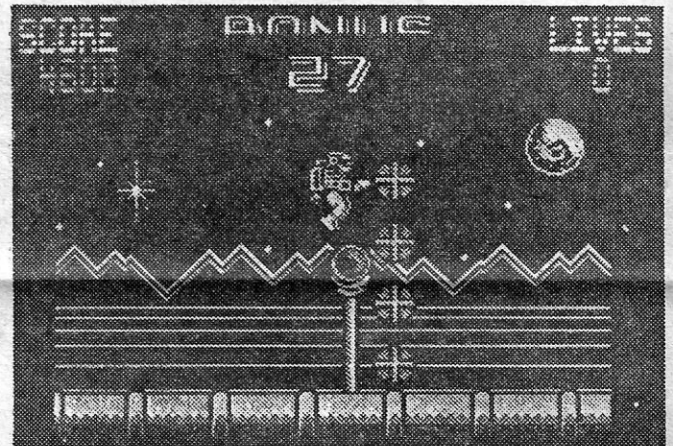
Mais um «tiro-ao-alvo» com uma história por detrás, também esta um pouco parecida a muitas outras, e com um formato que traz também à memória jogos passados noutros cenários, como *Green Beret* e *quejandos*.

Neste, um planeta está sob ataque de uma feroz raça, a *Destroviana*, e a personagem que controlamos deverá, sozinha, derrotar todos os inimigos, como é costume nestes casos. O *sprite* tem bons movimentos e, quando apanha um *jetpac*, desloca-se muito melhor, mas o essencial é evitar os ataques dos inimigos, que surgem de todos os lados, e, claro, eliminá-los. Além dos *Destrovianos*, outros obstáculos e armadilhas existem, como minas, bu-

racos e umas esferas de detecção. Por outro lado, o herói pode reforçar o seu equipamento, usando coisas que agentes anteriormente encarregados da missão, e que nela pereceram, aí deixaram, como um reforçador para a sua arma, escudos protectores e um veneno que elimina todos os inimigos numa determinada área.

Com dez níveis, nada fáceis de negociar, cada um é completado quando o herói atinge o computador de defesa da zona, passando então à seguinte. Os gráficos monocromáticos são razoáveis, o jogo tem um mínimo de interesse e quem gosta de «tirinhos» tem com que entreter-se.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



SOLDADO JÁ MUITO VISTO

TÍTULO: Duet
MÁQUINA: Spectrum

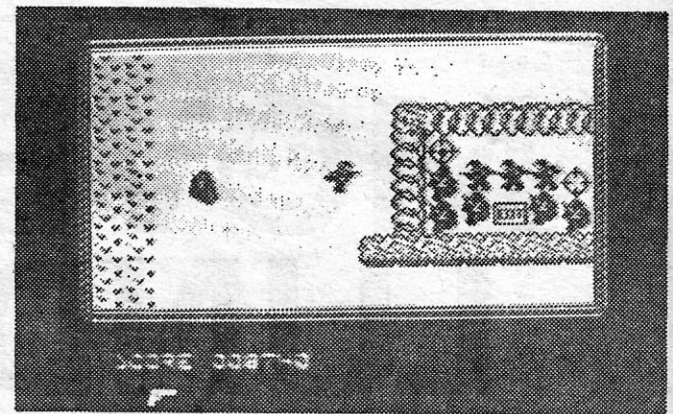
O formato de *Duet* faz lembrar um pouco o de *Rogue Trooper*, com alguma inspiração de *Gauntlet*, neste último caso apenas pela «acumulação» de inimigos em determinados locais e que só começam a mover-se quando por eles passamos ou os «libertamos» do espaço fechado em que se encontram. Todavia, «limpá-los» é fácil em demasia, apesar das inevitáveis perdas de energia.

Com teclas difiníveis, *duet* é um programa sem grande inspiração, baseado no velho princípio de apanhar objectos, eliminar inimigos e ir por aí fora até à vitória final. A maior parte dos

objectos é de uso evidente. Por exemplo, se apanharmos uma granada, eliminamos todos os inimigos nesse quadro, e os alicates, obviamente, servem para abrir as cercas de arame farpado. Além disso, há comida e bebida espalhadas pelo terreno, para alimentar os dois heróis da história.

A solução negro sobre fundo amarelo evita misturas de atributos e os comandos respondem bem, sendo a animação também executada de boa forma. Bom para quem gosta deste género de «simulações» de «guerras».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar



ESCUITEIRO SALVA CIENTISTA LOUCO

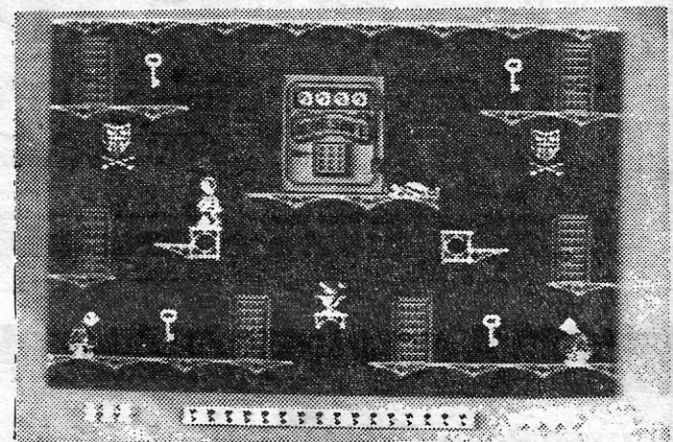
TÍTULO: Moonlight Madness
MÁQUINA: Spectrum

Tudo ou quase tudo se parece, menos a história: acabamos de carregar *Moonlight Madness* e parece que voltamos a *Booty*, esse interessante e em regra imprevisível jogo que apareceu há um bom par de anos. Diga-se de passagem, no entanto, que *Booty* tinha um programa mais cuidado, já que *Madness* sofre de alguns defeitos, designadamente na mistura de atributos, na animação e nas máscaras dos *sprites*.

Tirando isto, *Moonlight Madness* tem um mínimo de interesse, embora não seja de molde a entusiasmar os apreciadores de plataformas, a ponto de não permitir que se «despeguem» do «écran». Para conseguir fazer alguma coisa, há que conhecer a história, e esta, de facto, não prima pela imaginação. Tudo se passa na casa de um cientista louco, recheada de bicharada vária

e de criados que não gostam de gente estranha. Um dia, um escuteiro bate à porta, sabe-se lá porquê, o professor abre, mas tem um ataque de coração e cai redondinho no chão. O moço, bom escuteiro que se preza, quer ajudá-lo, mas aí enfrenta um problema: é que o frasco das pilulas do cientista está guardado num cofre, para o qual é preciso saber a combinação e há 16 chaves espalhadas pela casa, que a personagem deverá recolher. Soa familiar? Claro que sim, pois existem dezenas de jogos do género, e este não traz novidades. Os *screens* são coloridos, cheios de objectos, há botões para carregar, elevadores, portas, plataformas, e tudo isto dá para entreter um bocadinho, pelo menos até fartar.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



Pokes & Dicas

Esta semana concluímos a dose dos mais atrasados, alguns dos quais, por coincidência, ainda andavam (e andam?) à volta dos *Goonies*, jogo que, pelos vistos, agradou a muitos leitores. Temos também um que não conhecemos, *Cobra's Arc*, alguns mapas, nem todos publicáveis, e entramos também em cartas mais recentes (e fora de ordem, confessamos), porque vieram pela primeira vez umas dicas de uma aventura que está a dar água pela barba a muita gente, incluindo ao autor destas linhas. A ver vamos, então.

Cobra's Arc

Juntamente com um mapa, que também publicamos, temos as dicas de Pedro Chang, de Queluz, sobre um jogo espanhol que desconhecíamos, *Cobra's Arc*, bem como pedidos de ajuda para Kayleth (já devem ter visto na semana passada) e *Rebel Planet*. E diz ele sobre *Cobra's Arc*:

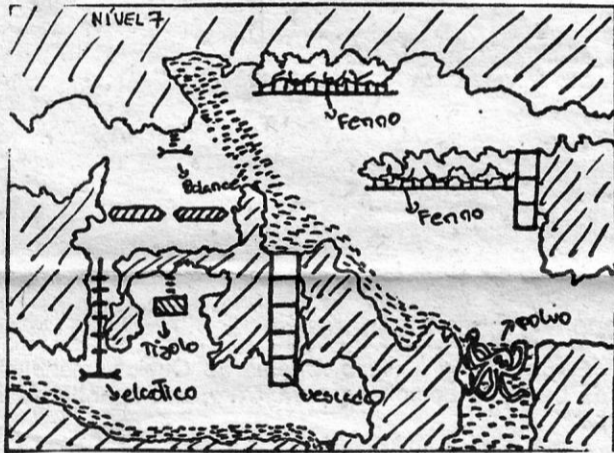
A primeira coisa a fazer neste jogo é apanhar a balsa, que nos possibilita andarmos no mar (está em D-6). Depois de se procurarem objectos, deve-se entrar nos labirintos com cuidado de não deixar objectos para trás, pois não se pode voltar. Não esquecer o relógio de areia, para que a feiticeira Drágora nos dê a chave necessária para o acesso à arca.

Utilidade dos objectos: A espada mata todos os personagens, menos o Príncipe Cobra e o Feiticeiro (evitar matar os anões, caso contrário uma maldição cairá sobre o nosso personagem); o sílex serve para matar o feiticeiro, que se encontra em G-4; a taça de ouro serve para matar o Cobra, bastando para isso ir para G-1, que é onde ele se encontra; a chave serve para abrir a porta em D-2 que dá acesso ao último quadro do jogo. NOTA: não entrar para as poças de lado ou para as salas C-8 e F-5, pois morre-se afogado.

Phantomas, sir Fred e Camelot

E, já que entrámos nos jogos espanhóis, segue-se a carta de Carlos Manuel Constantino Ferreira, de Torres Novas, que enviou umas dicas para *Phantomas II* (bem como o mapa em anexo) e *sir Fred*.

Em relação ao primeiro, refere que é preciso ter cuidado com a utilização da chave 7 na porta 7, pois, assim que se entra na sala desta porta, deve-se premir as teclas da direita



e esquerda alternadamente e com rapidez. Convém também levar cheio o nível de energia. Para a parte final, é preciso disparar contra umas estrelas, sem deixar que elas se encontrem a nós, e levar também o nível de energia elevado.

Quanto a *sir Fred*, e embora já tenhamos publicado diversas dicas sobre o jogo, aqui se lembra que para passar o tanque com a piranha bastará atirar-lhe o presunto (mas despachem-se antes dela o comer). Se, no princípio, tivermos a corda, diz Carlos, coloca-se a corda no quadro do lado esquerdo do da cobra, mesmo à beira do abismo, toma-se balanço na corda e passa-se por cima da rocha; depois, é subir pelas correntes, na ponte levadiça, e dar um salto grande, para entrar no castelo. Para utilizar os serviços do barqueiro, é preciso ter a garrafa para lhe dar, mas temos que ter também a espada para lutar no outro lado com o guarda. Se tivermos o detonador, passamos pelas cavalariças, usando o detonador num balão do lado direito. Carlos lembra que o objectivo do jogo é salvar a princesa, que está algures no castelo.

Carlos acrescenta que, se algum leitor tiver dúvidas ou quiser contactá-lo, pode telefonar-lhe para 24637 (Torres Novas).

Sidney Affair avança

Sidney Affair está a revelar-se mais difícil, para muita gente, que o seu antecessor, *Vera Cruz*, e as primeiras dicas para este «policia» vieram de Carla Alexandra Francisco, que já algum tempo não nos escrevia. Vamos ao que diz:

Na primeira cena (1.ª parte), as provas a recolher são a carteira (perto do ombro esquerdo do corpo), uma chave (no lado direito das calças), uma pasta (se já tiverem a chave, premir «Space» sucessivamente, para a abrir e verem tudo o que contém) e um buraco na parede (do lado direito da porta), provocado pela bala. Passando à segunda cena (o quarto de onde foi disparado o tiro), temos um cartucho (no chão, por detrás do cortinado), uma impressão digital (a meio do vidro da janela) e uma ponta de cigarro (no vaso).

Na segunda parte, podemos pedir a autópsia de Sidney e o depoimento («S», de *statement*) do advogado Decol, cuja morada se encontra na agenda do morto. Este pedido deve ser repetido e, assim, para além de ficarmos a saber do processo de divórcio de Sidney, tomaremos também conhecimento do que ele tencionava contratar um detective privado. Carla pensa — e não se engana — que esse detective é J. Renard (o telefone dele está também na agenda). A partir daqui, Carla está «encravada» e pede algumas

▲ - CORDILHEIRA.
 # - CORREDOR DO LABIRINTO.
 ○ - MAR.
 ■ - DESERTO.
 ⊠ - CAVERNA.
 ⊞ - POÇO.
 □ - CIDADE DE GREYSTONE.
 ▣ - BEIRA-MAR.
 ⊙ - CASTELO DE GLOUSTER.
 ⊕ - TEMPLO MÁGICO.
 Z - ENTRADA DO TEMPLO COBRA.
 X - FIM, ARCA COBRA.
 ↕ - PORTA.
 ● - PRÍNCIPE COBRA.
 ⊗ - FEITICEIRO.
 ↑ - PRINCÍPIO.
 ↑ - SENTIDO ÚNICO.
 ↑↓ - DUPLO SENTIDO.

MAPA POR PEDRO CHANG

START	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	Q
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																

QUADROS EM QUE AINDA NÃO SE ENTROU

CORE

POR: PEDRO CHANG

- A - CASSETE
- S - SPRAY
- R - RÁDIO
- C - PASS CARD
- G - GAS
- E - EXTINTOR
- B - CAIXA DE FÓSFOROS
- D - DETECTOR DE METAIS
- T - TABUA
- Y - PISTOLA
- Z - PA
- P - PEDAL DE PAPEL
- CO - DIOXÍDIO DE CARBONO
- TE - TELETRANSPORTE
- U - BATERIA
- - DRAGÃO
- ⊠ - FOSFURA
- ▲ - AREÍAS MOVEDIÇAS
- - PEDACO DE CÉREBRO
- ↑ - PORTAS
- ⬇ - OBJECTO ENTERRADO
- ⬇ - ? (ELEVADOR?)
- ⬇ - MÁQUINAS

informações, à que procuraremos dar resposta: os códigos de comunicação são quase os mesmos de *Vera Cruz* (GIE Lyon, CIAT Clermont, BDRJ Clermont, por exemplo), e isto já te diz alguma coisa sobre a localização da cidade, que é Clermont, claro. Neste jogo, e além de exames, como a autópsia e balística, o essencial é ouvir depoimentos (*statements*) de várias pessoas, e sugerimos-te, entre outros, Mrs. Sidney, o filho e a filha de Sidney, o porteiro (*caretaker*) do seu prédio, uma testemunha, uma criada (*servant*) do porteiro, etc. Atenção, convém repetir os pedidos de declarações às mesmas pessoas...

Ajuda para Thanatos

O que acima dissemos responde em grande parte às dúvidas de Nuno Sousa Martins, de Lisboa, que também enviou umas dicas para *Thanatos*:

Deve-se avançar, o mais possível, para a direita. Quando se chega a um castelo, devemos, pelo chão, aproximarmo-nos dele. Ao aparecer uma enorme porta esta destrói-se, após alguma insistência, com o fogo. Quando o fogo se esgota, procura-se uma feiticeira, que se encontra prisioneira.

Cuidado com os cavaleiros que a guardam. Deve-se apanhar sempre todos os objectos que vamos encontrando. Geralmente, depois do primeiro castelo, aparece uma feiticeira, que o dragão deve carregar sobre si, sempre até ao fim. Os inimigos de *Thanatos*, podem ser destruídos pelo fogo que o dragão lança. Os homens, certas aranhas e pedras, podem ser agarrados pelas garras (basta voar baixo e devagar). Deve-se deixá-los cair, (carregando no *fire*), de preferência sobre outros seres. Para inverter o sentido do dragão, deve-se carregar nas teclas «esquerda» ou «direita» e «fogo», em simultâneo. Atenção à cor e ao batimento do coração do dragão. Até acabar o jogo terá de se aterrar muitas vezes, para descansar.

Regresso a Goonies

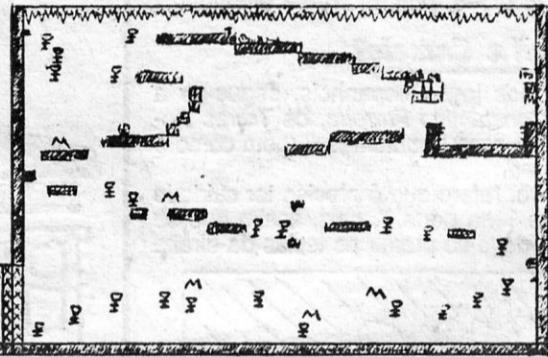
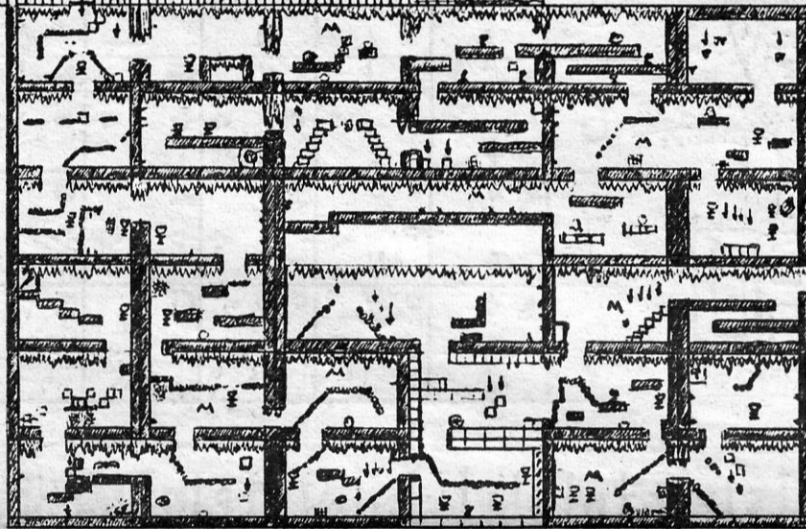
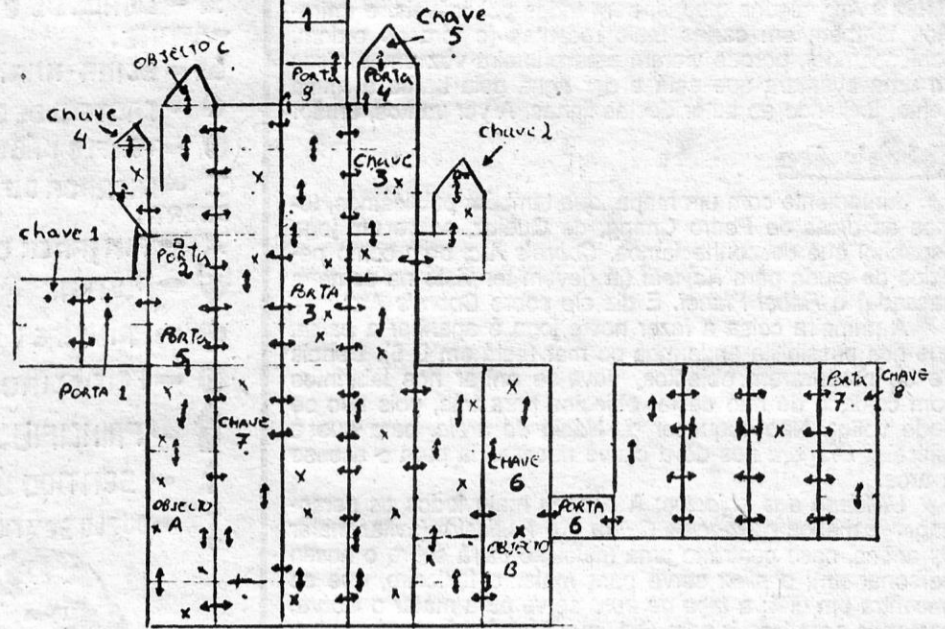
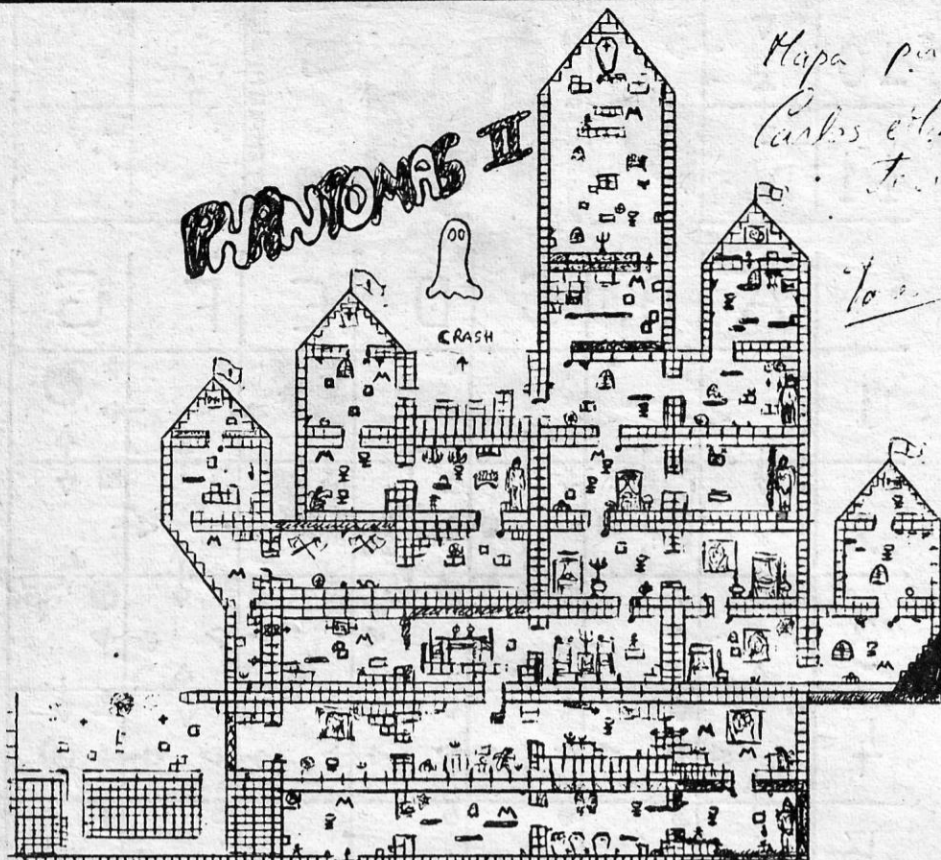
Já demos diversos níveis de *Goonies* e hoje vamos para a parte final, com o contributo de Marius Geyer, de Padeiras, Setúbal, que enviou também um mapa completo. Ele mandou a solução dos níveis 1 ao 8 (mas vamos partir apenas do 6.º), e Luís Miguel Baptista Monteiro, também de Setúbal, enviou os níveis 5 a 8 (também com mapas) e

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

PHANTOMAS II

Mapa para Carlos Emanuel Lombardi
Tommy



M - Mineral
T - transportador
X - energia

Pokes & Dicas

como publicamos as dicas de Marius damos os mapas de Luís, para compensar. Eis a contribuição do primeiro:

6.º Nível

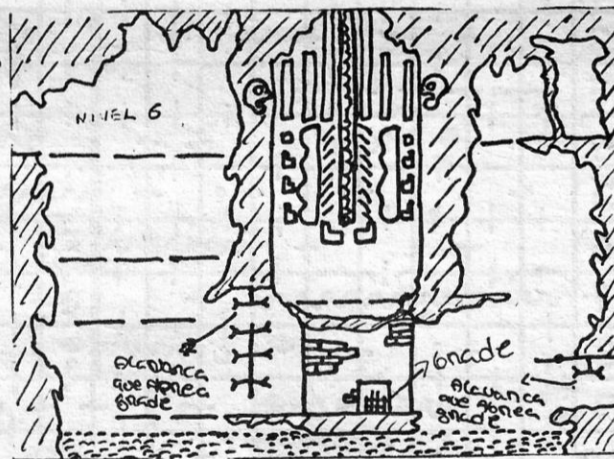
Ir com um dos personagens até ao primeiro puxador, em cima da escada e a porta abrir-se-á. Mudar de personagem. Entrando na porta, o personagem aparecerá em cima à direita. Ir até ao segundo puxador e a porta ficará aberta. Mudar de personagem. Ir ter com o outro personagem e entrar no 7.º nível. O melhor momento para saltar da última plataforma, que é imóvel, até à plataforma ao lado da saída, é quando a pedra tem passado pela indicação. (Ver no mapa.)

7.º Nível

Subir, com os dois personagens, a primeira escada. Cuidado com a corrente de água e com o fim do túnel, pois, se os personagens chegassem ali, iam morrer. Ir até ao primeiro corrimão e esperar até a mosca ter passado. Subir a escada. Depois ir ao puxador em cima e logo a seguir deixar cair o personagem para o lado esquerdo e deixá-lo esperar ao pé da borracha, precisamente na esquina, que é o único sítio onde a mosca não consegue fazer mal à personagem. Depois há-de reparar-se que caiu um bloco de borracha. Mudar de personagem. Empurrar o bloco para o lado esquerdo. Depois saltar com a ajuda do bloco, para o puxador em baixo. Mudar de personagem. Esperar até a mosca ter passado. Ir à margem da plataforma de borracha e saltar novamente para o puxador em cima. Se os dois personagens penderem os dois puxadores, o polvo que guarda a passagem para o nível final, vai cair. Depois é só ir com os dois personagens até à passagem.

8.º Nível (fim de jogo)

O último nível, o barco dos piratas, é mais complicado do que os níveis passados. Mas esforçando-se, consegue-se passar por ele. Puxar com um dos personagens pelo primeiro puxador e com o outro personagem pelo segundo. Depois aparecerá uma caixa (A) ao pé do mastro da vela. Deixá-la cair para o porão onde está a mulher. Esperar até a mulher ter passado pela caixa (A) e saltar para o porão. Empurrar a caixa até ela estar em baixo do terceiro puxador. Saltar para a caixa e depois para o puxador onde o personagem está seguro. Isso tem que se efectuar muito depressa, pois a mulher volta em seguida, tentando matar o personagem. Feito isso, aparecerá outra caixa (B) que desviará a atenção da mulher. Empurrar a caixa (A) até ao fim do lado direito do porão. Saltar para a caixa (A) e logo a seguir para a escada.



Ir até ao fim do jogo. Depois fazer o mesmo com o outro personagem e o jogo acabou.

Marius, em contrapartida, gostaria de ajudas para *Dynomite Dan II* (onde se situam as *juke boxes*), *aliens*, *Three Weeks in Paradise*, *Verá Cruz*, *Starglider*, *Rambo* e *Miami Vice* (descrição e, se possível, mapas).

Também dicas para *Goonies* (só 2.º nível) mandou Luís Filipe Jorge Mouta, de Braga, bem como um mapa de *Tommy*, mas que, por ser a lápis e incompleto, não dá para publicar. Mapa também desenhado a lápis, dos níveis 3 e 4 de *Goonies*, e as respectivas dicas, vieram de Luís Miguel Silva Lino da Cova da Piedade, que pede ajuda para passar as passagens secretas em *Nosferatu*, como sair do jazigo em *Zorro* e *pokes* para *Mistério del Nilo*, *Sabre Wulf* e *Lunar Jetman*.

Atic Atac, Nonterraqueous e Gunfright

Luís Miguel Lino, além do material atrás referido, mandou estas dicas para *Atic Atac* e mais dois jogos:

No *Atic Atac* a chave inglesa que está nas cavernas serve para matar o monstro, que está duas salas para a direita. Para passar a cortina *laser* em *Nonterraqueous* deve-se largar uma bomba ao pé dela (tecla «U»). Há também um método para matar os bandidos em *Gun Fright*, que é o seguinte:

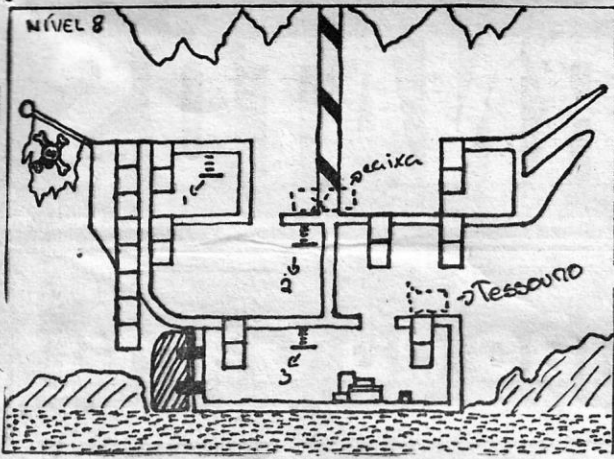
Assim que o bandido sacar a arma (*Drawu*) prime-se *break* e o jogo ficará travado; depois carregar de novo em *break*, para o jogo destravar e levar de imediato a mira para debaixo do bandido, e assim que ela estiver na posição, carregar em *break* para o jogo travar. Ainda com o jogo travado, manter carregada a tecla para «cima» e, depois, carregar em *break*, que a mira subirá. Assim que a mira estiver no bandido, disparar. Isto tem que ser feito com muita rapidez.

Core em bom andamento

Pedro Chang e Nuno Amaral, de Queluz, mandaram dicas bastante completas para *Core*, acompanhadas de mapa:

1 — Utilidade dos objectos:

- *Cassete* — Serve para fazer save do jogo. (I, 16).
- *Spray* — Serve para marcar os quadros de maneira a não se errar no caminho de volta; só é útil quando não se tem um mapa (D, 2) (*Paint spray*).
- *Extintor* — Quando cheio de CO_2 , serve para apagar as fogueiras; pode-se também encher de gás. (J, 6).
- *Detector de metais* — Como o nome indica, serve para detectar objectos metálicos, que estejam enterrados; quando se está num quadro com um objecto enterrado, produz um som característico. (G, 15) (*Metal detector*).
- *Tábua (girder)* — Encontra-se enterrado (em N, 11) e serve para se pôr em cima das areias movediças (*Quick sand*) e possibilitar a passagem.
- *Pistola (Gun)* — Está enterrada (em F, 13) e é um dos objectos mais importante, pois quando se dispara abre as portas para os outros níveis.
- *Pá (Spade)* — Serve para desenterrar os objectos encontrados com o detector de metais (para desenterrar o detector, cavar em (G, 15) encontra-se a pá logo num dos primeiros quadros).
- *Pedaco de papel (piece of paper)* — Dá pistas para a resolução do jogo. (B, 13) (G, 14) (S, 7).
- *Rádio* — Apanha emissões, mas na maior parte dos quadros não se consegue sintonizar; para o apanhar basta dirigirem-se a (D, 4).
- *Teletransporte* — Existem 2, um no princípio e outro em (P, 7), podendo-nos transportar entre estes dois quadros.
- *Bateria* — Serve para recarregarmos energia; encontram-se várias ao longo de toda a área de jogo.
- CO_2 — Quando introduzido no extintor, serve para apagar fogueiras; apresenta-se na forma de cilindros (CO_2 cylinder) e encontra-se em (O, 13) (A, 9) e enterrado em (J, 10).
- *Pedaco de cérebro (piece of brain)* — Ainda só se conseguiu localizar um em (Q, 13), depois de se pôr o *girder* em cima das areias movediças. No canto superior esquerdo do «écran», há uma figura que nos diz quanto é que ainda nos falta. Só depois de se encontrar os vários pedaços é que conseguiremos saber a história do planetóide em que se passa o jogo.
- *Máquinas* — São mortais para o nosso astronauta; podemos repelilos disparando contra elas raios de pistola. Além destes objectos, existem ainda outros como os *passcard* (G, 1) (G, 8); os cilindros de gás (A, 9) (Q, 4) (O, 7), a caixa de fósforos (*Box of Matches*) em (O, 16). Destes ainda não conseguimos descobrir a utilidade, de maneira que gostaríamos que nos dessem essas intenções, tal



como a maneira de se passar os dragões em (D, 10) e (L, 2) e ainda como utilizar os elevadores.
 Embora o mapa esteja ainda incompleto, pois falta ainda descobrir alguns quadros e utilidades dos objectos, esperamos que sirva de alguma coisa.
 Gostaríamos, ainda, de dizer que o mapa do *Who Dares Wins II*, que apareceu na edição anterior da «A Capital», omite um quadro que realmente existe entre o nível 6 e 7 do mesmo mapa.
 Além das ajudas para o C. O. R. E., queríamos ainda que nos ajudassem em *Shadow Skimmer*, *San Cruise* e *Pentac*.
 Estamos também dispostos a trocar jogos: nesse caso, devem contactar-nos através do tel.: 4372487.

Pokes para terminar

E fechamos com alguns pokes, começando com um que enviou *Pedro Pestana*, de Porto de Mós, que indica também como editar a linha 0 (já há muito que nós dávamos esta): fazer POKE 23756,0 e, para a linha 1, meter POKE 23756,1.
 — MOVIE — POKE 64788,195
João Nelson Fernandes Nunes, de S. Martinho do Porto, mandou:
 — PENTAGRAM — CLEAR 24064: POKE 49917,182: PRINT USR 24064
 — MUGSY — POKE 43012,0
 — FALCON PATROL II — POKE 16764,234
 — UGH — POKE 61340,0

Por seu lado, pede se alguém manda as teclas de *Southern Belle*.

Por fim, entre os muitos enviados por *António José Silva Soares*, da Amadora.

- TOMMY — POKE 38942,58
- SPECTRAL INVADERS — POKE 25062,254
- ORION — POKE 37319,201
- CYLU — POKE 37919,0
- TURMOIL — POKE 57903,0
- ELEVATOR ACTION
- 20 CLEAR 65535: LET T=0
- 30 FOR F=65400 TO 65430: READ A: POKE F,A
- 40 LET T=T+(F-65390) * A: NEXT F
- 50 IF T-111358 THEN PRINT «ERRO NAS DATAS»: STOP
- 60 RANDOMIZE USR 65400
- 70 DATA 221, 33, 218, 252, 17, 180, 0, 62, 255, 55
- 80 DATA 205, 86, 5, 48, 241, 33, 144, 255, 34, 240, 252
- 90 DATA 195, 218, 252, 175, 50, 101, 164, 195, 35, 140
- TEMPEST
- 20 CLEAR 65367: LOAD " " CODE: POKE 57544, 201
- 30 RANDOMIZE USR 57344
- 40 POKE 33537, 183: POKE 33610, 183: POKE 34909, 0
- 50 RANDOMIZE USR 48128
- GAUNTLET
- 20 CLEAR 32768: LET T=0
- 30 FOR N=23296 TO 23320: READ A: POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
- 40 IF T-2969 THEN PRINT «ERRO NAS DATAS»: STOP
- 50 FOR N=N TO 109: READ A: IF A < 999 THEN POKE N,A: NEXT N
- 60 RANDOMIZE USR 23296
- 70 DATA 221, 33, 218, 254, 17, 81, 1, 62, 255, 55
- 80 DATA 205, 86, 5, 48, 241, 33, 24, 91, 34, 57, 255, 243
- 90 DATA 195, 0, 255, 75
- 100 DATA 50, 105, 189, 50, 113, 189
- 110 DATA 50, 55, 144
- 120 DATA 62, 24, 50, 87, 175
- 130 DATA 33, 0, 0, 34, 130, 142
- 140 DATA 62, 24, 50, 121, 144
- 150 DATA 195, 0, 132, 999

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — EXPRESS PEDERS
- 2.º — ARCADIID
- 3.º — NEMVICH
- 4.º — KRAKOUT
- 5.º — LEARY BOARD
- 6.º — CYROX
- 7.º — SABOTEUR II
- 8.º — SIGMA 7
- 9.º — WORLD GAMES
- 10.º — AGENTE X

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Atari

SUPERCAÇA CONTRA INIMIGOS DO IRÃO AO VIETNAME

TÍTULO: F-15 Strike Eagle

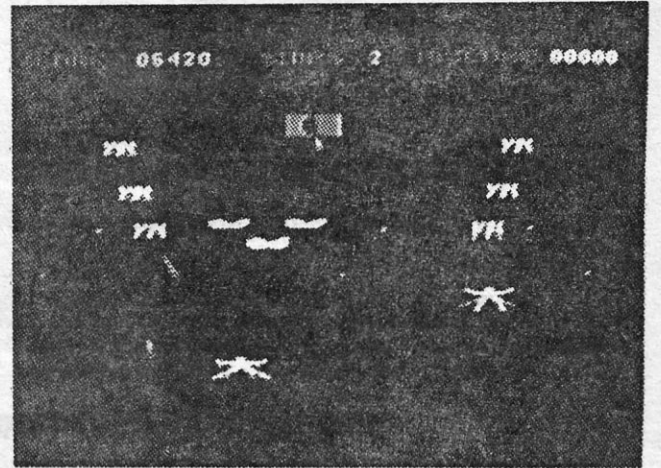
MÁQUINA: Atari

Um destes dias, vai por aí aparecer *F-15* na versão para Spectrum, mas, até lá, quem possui um Atari poderá experimentar o seu pendor «imperialista» neste jogo, defrontando o que os Estados Unidos consideram os seus inimigos em diversas partes do mundo. Para tal, há quatro níveis de dificuldade e a «máquina» é sempre a mesma, apesar de funcionar mais como banco de tiro ao alvo do que como simulador, que era muito do que, aparentemente, se pretendia.

O jogo propõe sete cenários de acção, e veja-se só a lista: Líbia, Egipto, Haiphong, Síria, Hanói, Irão e Golfo Pérsico. Em cada um, há alvos primordiais e, além destes, alvos aéreos e terrestres, mas o pior é que o «inimigo», tal como sucede na vida real, não está muito pelos ajustes, além de que os programadores resolveram dar-lhe uma «vantagem» — o nosso *F-15* gasta combustível tão depressa quanto voa e, então, se ligamos os *afterburners* (pós-combustão, que aumenta o impulso), é um instantinho enquanto ficamos a seco.

São poucos os jogos de Atari em que é necessário usar teclas, além do joystick, e este é um deles, aqui se deixando as que interessam: «A», ligar *afterburners*; «E», interferência electrónica (EEC), que devemos teclar sempre que aparece o aviso de que nos dispararam um míssil para cima; «G», canhão; «R», muda os «écrans» de radar para curto, médio e longo alcance; «X», travões de ar; teclas de cursor deslocam o bloco no mapa à esquerda, para nos levar, em princípio, direito a alvos terrestres; «1-9», motores; «0», diminuir potência.

A janela inferior esquerda (o mapa), é importante para sabermos onde estamos (e repare-se no pormenor de aparecer o mar no «écran» de jogo, quando deixamos de voar sobre terra), mas é o radar que nos dá a localização dos inimigos e aí temos



que ter atenção e bom sentido de orientação, para chegarmos até eles. Os gráficos são bastante bem desenhados, a sensação de voar é quase perfeita e, no essencial, *F-15* diverte um bocado, embora tenhamos visto bastante melhor no género.

GÉNERO: Acção
 GRÁFICOS (1-10) : 8
 DIFICULDADE: Variável
 CONSELHO: A comprar

«INVASORES» EM NOVA VERSÃO

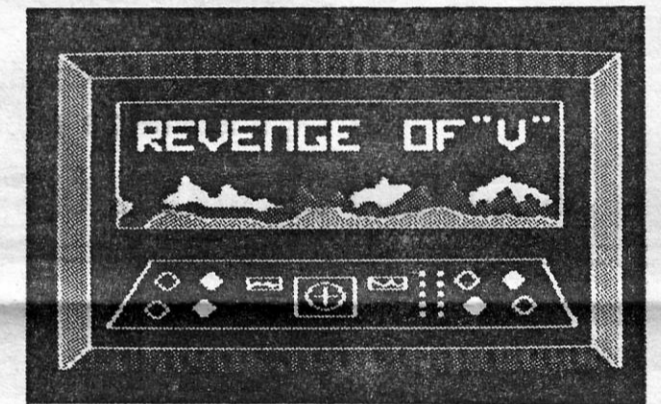
TÍTULO: Revenge of V

MÁQUINA: Atari

O formato de *Invaders* deu inúmeros sucessores e *Revenge of V* é mais um, sem maior nem menor atractivo do que outros, e talvez menor, até, talvez por termos já visto muitos. No essencial, e como se depreende da «inspiração» relativamente ao tema original, trata-se de mover uma nave da esquerda para a direita, na parte inferior do «écran», evitando os disparos dos inimigos e, claro, abatendo aqueles.

Existe uma ou outra variante, como, por exemplo, a nave-mãe, que larga os aparelhos inimigos, e a dificuldade em abater alguns destes, já que muitos necessitam de mais um tiro para serem destruídos, mudando de cor no processo. Por outro lado, o nosso fogo pode também destruir os mísseis que os inimigos mandam contra nós, e isso, obviamente, também dá pontos.

Como notas positivas, temos os gráficos, bem desenhados e muito nítidos, a animação e o som, pelo que os apreciadores do género e os colecionadores de «clássicos» talvez não desdenhem adquirir mais este. E boa pontaria.



GÉNERO: Acção
 GRÁFICOS (1-10) : 8
 DIFICULDADE (1-10) : Inicial 1
 CONSELHO: Ver antes de comprar

«GOONIES» TÊM MUITO TRABALHO

TÍTULO: The Goonies

MÁQUINA: Atari

Nos últimos tempos, e também neste próprio número, em *Pokes e Dicas*, alguns leitores têm falado de *The Goonies*, na versão para Spectrum, e a generalidade do que aqui tem sido dito é válido para a de Atari, que tem por base a mesma história.

As coisas andam difíceis pela terra dos *Goonies* e, quando algum empreiteiro resolve construir, as alternativas são cada uma pior que outra: isto é, ou vendem ao empreiteiro, pelo preço que este entender, a casa em que sempre viveram, ou terão de ir embora e deixar o caminho livre aos *bulldozers*. A família dos *Goonies* decide aceitar a compra, mas, no último dia, os miúdos descobrem uns mapas que indicam um tesouro de piratas enterrado e resolvem ir em busca dele, para arranjar dinheiro que chegue (e sobre) para recuperarem a sua casa.

Encontrar um tesouro é difícil na vida real e não há razão alguma pela qual um jogo de computador deveria facilitar a tarefa. Assim, os dois *Goonies* vêm-se e desejam-se para chegar ao fim, já que os perigos espreitam por todo o lado e sair

de casa é já problema suficiente. Como sabem os que já jogaram este programa no Spectrum, o trabalho de equipa é fundamental e os *Goonies* só conseguem sair de cada «écran» se combinarem as suas acções, como vem descrito em *Pokes e Dicas*. Para isso, é preciso mudar o controlo e esperar que tudo corra bem. Na generalidade, é um facto, não corre, porque o jogo, não sendo particularmente difícil, tem os obstáculos suficientes para fazer perder «vidas» umas atrás das outras!

A versão Atari está bastante bem executada, com gráficos coloridos e nítidos, obedecendo os *sprites* sem grandes problemas aos comandos, mas tem um problema típico desta máquina, quando o programa é mais complexo e se não dispõe do *disk-drive*: é que se torna necessário carregá-lo por partes, perdendo-se algum tempo a tentar identificar a sua localização na cassete. Tirando isso, vale a pena tentar levar até ao fim a aventura dos *Goonies*, para quem dispõe deste computador.

GÉNERO: Acção/aventura
 GRÁFICOS (1-10) : 8
 DIFICULDADE (1-10) : 8
 CONSELHO: A comprar

TIRINHOS PARA CRIANÇAS

TÍTULO: Fighter Pilot

MÁQUINA: Atari

É de esperar pouco deste *Fighter Pilot*, que engana um bocado no nome, já que dá ideia de simulador e nada tem a ver com o género: na realidade, trata-se de um jogo de «geração antiga», que tanto podia ter este como outro título, sem qualquer desvantagem.

Teoricamente, estamos aos comandos de um caça e temos que abater aviões inimigos, mas o nosso aparelho está estranhamente imóvel e só os outros atravessam o «écran» a voar, vindos das direcções que as setas ao lado da palavra «radar», na parte inferior da área de jogo, indicam. Depois, é só

mover um cursor pelo «écran», carregar no *fire-button* do joystick e tentar fazer o máximo de pontuação, antes que se esgotem as munições. A partir daí, e a menos que se tenha tido um bônus, é começar do início.

Os gráficos são fracos, para Atari, e apenas o som tem algum realismo, mas a concepção geral do jogo e a sua apresentação não são de molde a entusiasmar, excepto os mais novos (e bastante novos).

GÉNERO: Acção
 GRÁFICOS (1-10) : 5
 DIFICULDADE: Cinco níveis
 CONSELHO: A evitar